FIGHTING WARRIOR

Vous vous trouvez en Egypte Ancienne, riche de ses légendes de sépultures et de sacrifices, de créatures mythiques et de magie. Votre devoir est de sauver votre princesse adorée, Thaya. Elle a été enlevée par le cruel pharaon, et votre tâche ne sera accomplie que lorsque vous aurez libéré la princesse.

Emprisonnée dans un temple lointain, la princesse va être enterrée vivante et offerte en sacrifice aux Dieux. Votre seule arme est un glaive, et célébré comme étant le plus valeureux guerrier du pays, vous devez traverser le désert et partir à la recherche du temple. Mais de nombreux dangers et de nombreuses épreuves vont barrer votre route. Sous le pouvoir des magiciens au service du malicieux Pharaon, de démons mythologiques, des demi-dieux et des stratagèmes magiques vont apparaître et disparaître, et vont essayer de vous empêcher d'atteindre votre but. Vous devez utiliser toutes vos qualités et vos pouvoirs de combat pour vous protéger d'eux et les faires s'enfuir.Au cours de votre périple vous allez trouver sur votre route divers objets oubliés et abandonnés au cours des siècles par des voyageurs qui suivirent le même chemin. Ces objets sont dits posséder des pouvoirs magiques, que vous devez découvrir afin de pouvoir en faire usage. Surtout-faites attention ! Certains objets ont de bons pouvoirs mais d'autres sont maléfiques. Il vous faut utiliser votre ruse pour savoir les distinguer.

Même lorsque vous aurez enfin pénétré dans le temple, vos ennuis ne seront pas terminés. Ce temple est sous le contrôle des magiciens du Pharaon, qui utiliseront leur pouvoir maléfique pour anéantir votre force et votre résistance. Ce n'est que lorsque vous serez enfin réunis avec la princesse et que vous l'aurez libérée de ses chaines, que vous aurez triomphé et atteint votre but

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Spectrum

LOAD "" sur la position correcte du compteur.

Commodore 64/128 cassette

SHIFT-RUN/STOP sur la position du compteur.

Commodore 64/128 Disc

Disc 2 side 1 - Fighting Warrior: LOAD “RUN“,8,1 SYS 2048

Amstrad / Schneider cassette

RUN ““ sur la position du compteur.

Amstrad / Schneider Disc

RUN “MENU“ensuite choisissez

MODE D’EMPLOI POUR JOUER

Spectrum

Commande de contrôle à balai

Les mouvements ci-dessous sont NON AGRESSIFS (la touche de tir NE doit PAS être enclenchée).

SAUT RECUL PLONGEON MOUVEMENT AVANT

Vous pouvez utiliser les mouvements AGRESSIFS si vous enclenchée la touche tir.

COUP VERS LE HAUT COUP VERS LE BAS

COUP VERS LE CENTRE

Commandes de contrôle clavier

Lors de l’utilisation du clavier, la barre d’espacement devient la touche de tir “FIRE“.

Les mouvements NON AGRESSIFS (c'est-à-dire SANS enclencher la touche de tir) s’obtiennent en appuyant les touches suivantes :

P = MOUVEMENT AVANT

I = RECUL

Q = SAUT

Z = S’AGENOUILLER

Lorsque la touche de tir est enclenchée, vous pouvez obtenir les mouvements suivants en pressant les touches suivantes :

Q = COUP VERS LE HAUT

Z = COUP VERS LE BAS

P = COUP VERS LE CENTRE

Pour pouvoir commencer le jeu à n'importe quelle étape du jeu, il suffit d'appuyer sur la touche RUN/STOP

Ceci vous renverra au début du jeu et au mode de démonstration.

Si vous voulez faire une pause sans pour cela annuler le jeu, appuyez sur la touche F1, que vous utilisiez le manche à balai ou le clavier. Appuyez la touche F1 de nouveau pour retourner au jeu.

Le système des points

Chaque fois que vous portez un coup sur votre ennemi et que vous l'atteignez, vous gagnez 5 points. Vous gagnerez des points supplémentaires chaque fois que vous parviendrez à tuer un ennemi.

Amstrad / Schneider

Commande de contrôle à balai

Les mouvements ci-dessous sont NON AGRESSIFS (la touche de tir Ne doit Pas être enclenchée).

SAUT RECUL PLONGEON MOUVEMENT AVANT

Vous pouvez utiliser les mouvements AGRESSIFS si vous enclenchez la touche de tir.

COUP VERS LE HAUT COUP VERS LE BAS

COUP VERS LE CENTRE

Commandes de contrôle clavier

Lors de l'utilisation du clavier, la barre d'espacement devient la touche de tir "FIRE".

Les mouvements NON AGRESSIFS (c'est-à-dire SANS enclencher la touche de tir) s'obtiennent en appuyant les touches suivantes :

Q = SAUT

Z = PLOGEON

P = MOUVEMENT AVANT

I = RECUL

Lorsque la touche de tir est enclenchée, vous pouvez obtenir les mouvements suivants en pressant les touches suivantes :

Q = COUP VERS LE HAUT

Z =COUP VERS LE BAS

P = COUP VERS LE CENTRE

Que vous utilisiez le clavier ou le manche à balai, il suffit d'appuyer la touche ENTER pour pouvoir faire une PAUSE dans votre jeu

Le système de points

Vous marquerez 10 points pour chaque coup que vous remporterez sur votre ennemi. Vous gagnerez des points bonus supplémentaire dans les cas suivant :

-arriver à tuer l'ennemi rapidement

-arriver à délivrer le pouvoir magique du bon objet

-terminer le jeu

4 séries de nombres sont affichés au bas de l'écran. Leur signification est la suivante :

- score courant.
- énergie.
- position dans le tableau des records.
- nouveau score à battre.